ЗАРЕГИСТРИРУЙТЕ ИГРУ

на: www.codemasters.co.uk/register

чтобы прочесть советы и подсказки!

© 2005 - 2007 Triumph Studios B.V. ("Triumph"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). The Codemasters logo is a trade mark of Codemasters. "Overlord"™ is a trademark of Triumph. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Triumph and published by Codemasters. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product is prohibited.

Uses Bink Video. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc. Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2006 by RAD Game Tools, Inc. Netcode by DemonWare. The DemonWare name and logo are copyright DemonWare Ltd. 2006. Facial animation software provided by FaceFX. © 2002-2007, OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. All rights reserved.

XML Library Copyright © 2002, Frank Vanden Berghen, All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

*Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

*Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

*Neither the name of the Frank Vanden Berghen nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS ``AS IS'' AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS AND CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Copyright © 2003 by Bitstream, Inc. All Rights Reserved. Bitstream Vera is a trademark of Bitstream, Inc.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of the fonts accompanying this license ("Fonts") and associated documentation files (the "Font Software"), to reproduce and distribute the Font Software, including without limitation the rights to use, copy, merge, publish, distribute, and/or sell copies of the Font Software, and to permit persons to whom the Font Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright and trademark notices and this permission notice shall be included in all copies of one or more of the Font Software typefaces.

The Font Software may be modified, altered, or added to, and in particular the designs of glyphs or characters in the Fonts may be modified and additional glyphs or characters may be added to the Fonts, only if the fonts are renamed to names not containing either the words "Bitstream" or the word "Vera".

This License becomes null and void to the extent applicable to Fonts or Font Software that has been modified and is distributed under the "Bitstream Vera" names.

The Font Software may be sold as part of a larger software package but no copy of one or more of the Font Software typefaces may be sold by itself.

THE FONT SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO ANY WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT OF COPYRIGHT, PATENT, TRADEMARK, OR OTHER RIGHT. IN NO EVENT SHALL BITSTREAM OR THE GNOME FOUNDATION BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INDIRECT, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE FONT SOFTWARE OR FROM OTHER DEALINGS IN THE FONT SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the names of Gnome, the Gnome Foundation, and Bitstream Inc., shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Font Software without prior written authorisation from the Gnome Foundation or Bitstream Inc., respectively. For further information, contact: fonts at gnome dot org.







POVL1CDUK05
5024866332698



OVERLORD™

РУКОВОДСТВО

ПО МИРОВОМУ ГОСПОДСТВУ





codemasters™

Предупреждение

• Не прикасайтесь к поверхности диска — держите его за края. • Следите за чистотой поверхности диска и не допускайте образования на нем царапин. В случае загрязнения поверхности осторожно протрите ее сухой мягкой тканью. • Берегите диск от перепадов температуры, прямого солнечного света и высокой влажности • Не пользуйтесь дисками неправильной формы, треснувшими, деформированными или склеенными дисками, поскольку это может привести к повреждению оборудования.

Меры предосторожности

ВНИМАНИЕ: ПРОЧТИТЕ ПЕРЕД ЗАПУСКОМ ИГРЫ

Некоторые люди имеют предрасположенность к приступам эпилепсии или потере сознания под воздействием вспышек света или мелькающих изображений. Приступ может случиться во время просмотра телепередач или в ходе видеоигр, даже если вам никогда не ставили диагноза «эпилепсия». Если у вас когда-либо наблюдались подобные симптомы под воздействием вспышек света, прежде чем приступать к игре, обязательно посоветуйтесь с врачом. Если в ходе игры вами будет замечен хотя бы один из следующих симптомов - головокружение, расплывчатое зрение, подергивание глазных или других мышц, потеря сознания, потеря ориентации, любые произвольные движения или конвульсии, – НЕМЕДЛЕННО обратитесь к врачу.

Незаконное копирование

Копирование коммерческих продуктов, подобных этому, нарушает авторские права и является уголовным преступлением.

Копирование и перепродажа игр может караться тюремным заключением.

Рекомендуем считать скопированную игру украденной собственностью.

Эта игра от Codemasters защищена при помощи системы SecuROM™. Если вы приобрели нелегальную копию игры, вы сможете играть лишь какое-то время, после чего функциональность пиратской копии начнет снижаться.

Убедитесь, что это не коснется вас.

Приобретайте только оригинальное программное обеспечение у проверенных продавцов.

Если вам стало известно о незаконном копировании или распространении игр, и вы хотите помочь бороться с нарушением авторских прав, пожалуйста, воспользуйтесь горячей линией ELSPA:

0870 513 3405

или передайте информацию анонимно при помощи веб-сайта

www.elspa.com

СОДЕРЖАНИЕ

УСТАНОВКА 1
НАСТРОЙКА 1
КОЛЛЕКТИВНАЯ ИГРА 2
ПРИВЕТСТВИЕ ГНАРЛА 3
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕНЮ 4
СОВЕТЫ ГНАРЛА НАЧИНАЮЩЕМУ ЗЛОТВОРЦУ 5
УПРАВЛЕНИЕ 7
ЗЛОБНОСТЬ — ВАШЕ СЕРДЦЕ ЧЕРНО ИЛИ ЧЕРНО, КАК НОЧЬ? 10
О ПРИХВОСТНЯХ И ТОМ, КАК ИМИ КОМАНДОВАТЬ 11
ИНФОРМАЦИЯ НА ЭКРАНЕ 15
КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЗАКЛЯТИЯ 17
СТОРОЖЕВОЙ ПОСТ 18
УПРАВЛЕНИЕ КАМЕРОЙ 19
ПАУЗА В ИГРЕ 19
ЭКРАН СОСТОЯНИЯ 19
ВАША ТЕМНАЯ БАШНЯ И ЗЕМЛИ У ЕЕ ПОДНОЖЬЯ 21
КЛАНЫ ПРИХВОСТНЕЙ 25
ЗАКЛЯТИЯ 26
ОРУЖИЕ И БРОНЯ 29
НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ 30
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА 32

УСТАНОВКА

Поместите диск с игрой Overlord в привод DVD и закройте лоток. Если на вашем компьютере активна функция автозапуска, появится окно программы установки Overlord. Чтобы начать установку, нажмите кнопку "Установить". Если функция автозапуска не активна, откройте меню «Пуск» и выберите пункт «Выполнить». Наберите D:\setup (замените "D" буквенным обозначением привода DVD в вашем компьютере) и нажмите ENTER.

После запуска программы установки следуйте инструкциям, которые будут появляться на экране.

Для запуска Overlord требуется, чтобы на компьютере были установлены библиотеки DirectX 9.0c; если они отсутствуют, то будет выполнена их автоматическая установка.

В процессе установки вам будет предложено зарегистрировать свою копию игры через интернет. Это не обязательное требование — вы можете произвести регистрацию в любой момент после установки на веб-сайте www.codemasters.co.uk/register.

Если вы пользуетесь коммутируемым доступом в интернет, и соединение не устанавливается автоматически при необходимости, вам потребуется самостоятельно установить соединение для регистрации игры.

Рекомендуется закрыть остальные программы (кроме тех, что необходимы для доступа в интернет) на время установки игры.

НАСТРОЙКА

При первом запуске Overlord автоматически откроется окно программы "Config". Там вы сможете выбрать способ управления, настроить команды управления и указать параметры изображения и звука.

Если вам потребуется запустить программу "Config" еще раз, найдите ее ярлык в меню «Пуск».

В окне программы "Config" есть три вкладки:

Изображение:

Здесь вы можете выбрать разрешение экрана и уровень детализации. Чем выше разрешение и детализация, тем лучше будет изображение в игре, но тем медленнее она будет работать.

Также вы можете выбрать вариант «Настроить», чтобы произвести тонкую настройку визуальных эффектов в игре.

Звук:

Выберите качество звука и тип аудиосистемы вашего компьютера. В большинстве случаев, менять эти настройки не требуется.

Управление:

Здесь вы можете выбрать способ управления: «Геймпад» или «Мышь + клавиатура». Кроме того, вы можете перенастроить команды управления в соответствии со своими предпочтениями.

КОЛЛЕКТИВНАЯ ИГРА

В Overlord доступны два режима коллективной игры: соревновательный режим «Повелитель против Повелителя» и кооперативный «Выживание». Сделать выбор вы можете на экране «Коллективная игра».

ПРИМЕЧАНИЕ: во время многопользовательской игры, несущие объект прихвостни будут следовать за Повелителем до тех пор, пока не окажутся рядом с Вратами Башни.

Повелитель против Повелителя — Резня

В этом режиме побеждает Повелитель, набравший большее число очков. Заработать очки можно, убивая существ в округе, либо низвергнув соперничающего Повелителя. Встреча завершается, когда один из игроков набирает заранее указанное количество очков, либо когда истекает время.

Повелитель против Повелителя — Грабеж

Все происходит ради золота. Получайте золото, убивая врагов, грабя дома, возвращая предметы в Башню, одерживая верх над соперником. Побеждает тот, кто первым наберет заранее указанное количество золота, либо тот, у кого на момент завершения встречи золота окажется больше.

Выживание в команде

Два Повелителя — лучше, чем один! Объединитесь в команду и попробуйте выжить на специально созданных для таких встреч картах. Даже сильнейшие падут, но как скоро?

Создать встречу он-лайн

Этот пункт меню позволяет вам организовать собственную встречу. Вы сможете выбрать карту и параметры встречи.

Выберите карту, на которой вы хотите играть. В режиме Повелитель против Повелителя вы также можете выбрать между «Резней» и «Грабежом». В зависимости от карты, вы также можете указать

- сколько очков требуется для победы
- сколько золота требуется для победы

Кроме того, во всех режимах можно устроить «Приватную сессию», введя название встречи и пароль. Соперник должен будет указать их, чтобы присоединиться к игре.

ОБЩИЙ ЗАЛ

Какой бы режим игры вы не выбрали, «Повелитель против Повелителя» или «Выживание в команде», вы окажитесь в Общем зале.

Также вы увидите информацию о предстоящей встрече.

Когда в Общий зал войдет ваш противник, начнется обратный отсчет. Если до окончания отсчета один из игроков отсоединится от сессии, отсчет будет остановлен до тех пор, пока к сессии не присоединится новый игрок. Когда отсчет дойдет до 0, начнется игра.

Когда игра завершается

Когда коллективная сессия будет завершена, игроки окажутся на экране результатов, где будет показана статистика состоявшейся игры.

ПРИВЕТСТВИЕ ГНАРЛА

Дорогой Владыка Тьмы!

Поздравляю Вас с первым днем господства над Злом! Надеюсь, Вы уже пришли в себя после долгого сна. Мы так долго Вас ждали! Увы, в наши дни оплоту Зла тяжело устоять против полчищ героев, которые рвутся покрасоваться, совершив какое-нибудь добренькое дело. В последний раз эти негодники сумели доставить нам немало бед. Они убили Вашего предшественника и разрушили Темную Башню! Тем не менее, мы сумели найти Вас. Спорю, у Вас чешутся руки заняться каким-нибудь смертоубийством, немножко пограбить, но советую Вам внимательно прочесть то, что написано на следующих страницах — это поможет Вам быстрее освоиться с новой должностью. Вам стоит знать, Повелитель, что быть Властелином Тьмы — значит не просто грабить и разрушать все на своем пути. Истинное Зло требует опыта и хитрости; то есть, качеств, которыми Вы, по моему мнению, в полной мере обладаете. Нельзя терять ни минуты, Господин, нужно восстановить Башню и покарать героев — ведь разве может это сделать кто-либо, кроме Властителя Тьмы?

Со смирением, Ваш верный слуга во Зле,

ГНАРЛ

Начальник над прихвостнями





ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕНЮ

Чтобы выбирать пункты меню и переходить к новым экранам, пользуйтесь курсором и левой кнопкой мыши. Чтобы вернуться к предыдущему разделу меню, нажмите ESC.

Также вы можете воспользоваться геймпадом и основной кнопкой, чтобы выбирать пункты меню и переходить к новым экранам.

Второстепенная кнопка позволит вам вернуться к предыдущему разделу меню.

Как сохранить игру

Ваши достижения в игре автоматически сохраняются. Возвращаясь в игру, вы всегда будете оказываться в Башне, откуда сможете отправиться в мир, продолжив его завоевывать. У вас есть несколько ячеек для автосохранения, которые позволяют начинать несколько разных игр, не теряя предыдущие достижения. Подробнее об этом рассказывается ниже.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Продолжить

Вы вернетесь в Башню и продолжите играть с того момента, на котором остановились в прошлый раз.

Новая игра

Этот пункт меню позволяет начать новую игру.

Примечание: если у вас уже есть активная сохраненная игра, вам будет предложено выбрать новую ячейку для автосохранения.

Загрузить игру

Выберите ячейку автосохранения, из которой будет загружена игра.

Примечание: ваша игра будет сохранена в выбранную ячейку. Эта функция доступна только если у вас больше одной активной ячейки для автосохранения.

Коллективная игра

Выберите этот пункт меню, чтобы начать коллективную игру. На странице 2 приведена подробная информация об этом.

Настройка

Вы можете перенастроить следующие параметры:

- **Звук.** Громкость звуков — передвиньте бегунок, чтобы изменить громкость звуковых эффектов. Громкость музыки — передвиньте бегунок, чтобы изменить громкость музыки. Громкость голосов — передвиньте бегунок, чтобы изменить громкость голосов персонажей.
- **Изображение.** Яркость — передвиньте бегунок, чтобы изменить яркость изображения. Субтитры — включите/выключите субтитры.
- **Игра.** Способ управления — выберите между «Геймпад» и «Клавиатура + мышь». Скорость мыши — укажите, насколько быстро должна двигаться камера при перемещениях мыши. Скорость приближения — укажите, насколько быстро должно меняться увеличение при перемещениях мыши. Вибрация — включите/выключите вибрацию (если она поддерживается вашим геймпадом).
- **Сменить ячейку сохранения.** Укажите ячейку, используемую для автосохранения — скажем, перед большим сражением, чтобы потом его переиграть.
  Примечание: этот пункт меню доступен только в процессе игры.

Создатели игры

Узнайте, кто создавал Overlord..

СОВЕТЫ ГНАРЛА НАЧИНАЮЩЕМУ ЗЛОТВОРЦУ

Наверняка, сейчас Вы пытаетесь вспомнить все свои темные обязанности, Повелитель. Позвольте мне помочь Вам. Как начальник над прихвостнями я обязан проследить, чтобы Вы должным образом были подготовлены к ожидающим Вас заботам.

Существуют люди, называющие себя героями, о Повелитель. Тем не менее, они уже не так чисты и непорочны, как были когда-то. Слава, богатство и лесть сделали свое дело, и герои стали иными. Может показаться, что они творят зло, но не будьте столь доверчивы! Это зло во имя добра, и оно много опаснее поступков, открыто сделанных тем, кто шествует тропой Истинного Зла. Знайте, что герои — Ваши враги, и победить их надо любой ценой!



Башня — это сердце Империи Зла, Повелитель. Признаю, раньше она была в лучшем состоянии. За время Вашего отсутствия подлые воры растащили большую часть важных для Башни предметов. Чтобы вернуть былое величие Башни, придется их найти.

МОЯ КОМНАТА

Это Вы, Повелитель, и выглядите Вы замечательно. По мере того, как Вы будете восстанавливать Башню, она будет укреплять Ваше могущество. Это позволит Вам использовать заклятия, более прочные доспехи и смертоносное оружие, увеличить запас здоровья и маны, а самое важное — увеличит число и силу прихвостней в Вашей свите. Все снова станет, как в старые добрые времена.



ПОВЕЛИТЕЛЬ — ЭТО Я!

Прихвостни сильны и поодиночке, но только в свите они становятся по-настоящему сокрушительным оружием. Они бесконечно верны Вам и исполнят любой приказ, даже если он обрекает их на гибель. Боюсь, что сейчас с нами только Бурые, наши воины. Именно Вам, Повелитель, придется найти остальные кланы прихвостней и вернуть их логова в Башню. Как только логово окажется у Вас в руках, Вы сможете призывать из него прихвостней, чтобы усилить свою свиту и устроить настоящее побоище!



ЭТО Я!

Врата Башни (а также меньшие Путевые врата) — это древний магический ход между Вашей Башней и областями вокруг нее. Вам придется найти и активировать их, чтобы распространить свое злое влияние на весь мир.



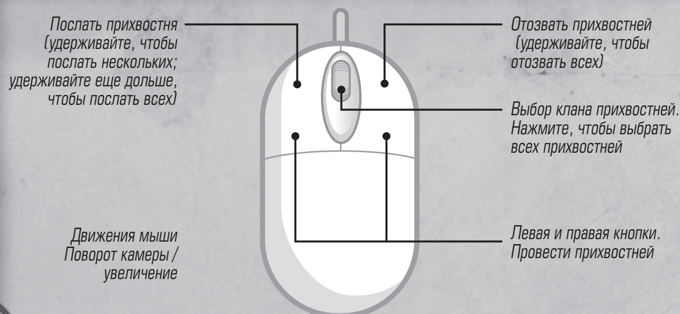
P.S. Прошу прощения за грязь на этих страницах, Повелитель. Прихвостень Потрох пойман на месте преступления с вымазанными в чернилах когтями и подвергнут справедливому наказанию.

УПРАВЛЕНИЕ

ОСНОВЫ УПРАВЛЕНИЯ С КЛАВИАТУРЫ

W, A, S, D	движение Повелителя
Пробел	удар Повелителя
`, 1, 2, 3, 4	выбрать всех/Бурых/Красных/Зеленых/Синих прихвостней
F1-F12	выбор заклятия:
	F1-F4 = Уровень 1
	F5-F8 = Уровень 2
	F9-F12 = Уровень 3
Shift	Захват цели
Q	Установка Сторожевого поста
E	Использование заклятия

ОСНОВЫ УПРАВЛЕНИЯ МЫШЬЮ



ПРИМЕЧАНИЕ: приведенные ниже инструкции подразумевают, что Вы используете клавиатуру и мышь, настроенные по умолчанию. Программа "Config" позволит Вам перенастроить управление под Ваш стиль игры.

ДВИЖЕНИЕ ПОВЕЛИТЕЛЯ

Увы, прихвостням не хватит сил, чтобы все время носить Вас на руках. Чтобы передвигаться, Вам придется использовать кнопки W, A, S, D.

УДАР

Вы можете нанести страшный удар при помощи своего любимого оружия, нажав клавишу Пробел. За парой точных ударов по противнику последует завершающий, особенно сильный; чтобы его выполнить, постарайтесь, чтобы между ударами противник Вас не сбил. Если Вы ударите дружественного персонажа, то просто собьете его с ног. Если же Вам захочется сделать ему больно, почитайте про захват цели на следующей странице. Про оружие подробнее можно посмотреть в разделе «Кузня».

КАК ПРОВЕСТИ ПРИХВОСТНЕЙ



Вы можете провести свою свиту в нужном направлении, двигая мышь, зажав при этом ее левую и правую кнопки. Ваши прихвостни будут делать то, что Вы от них ожидаете — колотить врагов или перетряхивать дома.

КАК ОТДАТЬ ПРИКАЗ ПРИХВОСТНЯМ

Чтобы отдать приказ одному прихвостню, нажмите левую кнопку мыши. После этого прихвостень умчится туда, куда Вы смотрите (точнее, к чему-то в том направлении, что можно взять / сломать / поколотить).

Если Вы нажмете и будете удерживать левую кнопку мыши, Вашему приказу повинуются все прихвостни.

КАК ОТОЗВАТЬ ПРИХВОСТНЕЙ

Может случиться так, что, послав прихвостней куда-то, Вы захотите их вернуть. Чтобы сделать это, нажмите правую кнопку мыши.

- Нажмите один раз, чтобы отозвать одного из прихвостней, на которых Вы смотрите.
- Нажмите и удерживайте клавишу, чтобы отозвать всех прихвостней.

СОВЕТ: некоторые прихвостни могут подумать, что Вы не их имели в виду, или что их дело слишком важное, чтобы возвращаться (см. разделы «Кланы прихвостней», «Как вернуть объекты, украденные из Башни», «Сторожевой пост»). Если Вы уверены, что хотите заставить их всех вернуться, удерживайте нажатой правую кнопку мыши, и они послушаются.

ЗАХВАТ ЦЕЛИ

Захват цели можно использовать вместе со всеми другими командами управления; он позволяет точно указать прихвостням, чего Вы хотите.

Нажмите и удерживайте клавишу Shift, чтобы указать на врага или предмет впереди.

Вы можете определить, какой объект захвачен, по светящейся над ним «Пиктограмме цели».

Если указана не та цель, просто отпустите и снова нажмите клавишу Shift, чтобы указать новую. Это действие можно повторять, или перемещаться, оборачиваясь к новой цели.

Захват цели и другие команды управления



Когда цель захвачена:

• Камера будет удерживать в поле зрения указанную цель; Вы можете двигаться вокруг нее при помощи кнопок W, A, S, D.

• Прихвостни отправятся прямиком к цели, а если Вы решите провести их самостоятельно, они будут игнорировать все, кроме выбранной цели.

• Если раньше Вы могли просто пнуть крестьянина или дружественного персонажа, то выбрав его в качестве цели, Вы можете его ударить и убить.

• Вы можете использовать захват цели, чтобы передвигать предметы, использовать заклятия, пользоваться Порталами прихвостней, Жертвенными ямами и Источниками маны (о последнем — чуть позже).



ЗЛОБНОСТЬ — ВАШЕ СЕРДЦЕ ЧЕРНО ИЛИ ЧЕРНО КАК НОЧЬ?

Говорят, что власть портит людей, а абсолютная власть — портит их в абсолютной степени.

Время от времени Вам придется принимать решения и делать поступки, которые повлияют на внешний вид Вашей Башни и то, как к Вам будут относиться люди. Кроме того, Ваше поведение определит, какие из наиболее мощных заклятий станут Вам подвластны.

Сбор жизненной силы с тел врагов и других существ, вроде овец — лишь часть ежедневных дел Властелина Тьмы. Дружественные персонажи, среди которых и крестьяне, тоже оставляют жизненную силу после смерти. Вам решать — убьете ли Вы их, или оставите им жизнь, которую они потратят на восхваление Вас?

Каждый злой поступок делает нашего Повелителя все темнее, но также Вы можете и искупить некоторые случайные зверства при помощи добрых дел. Сможете ли Вы противостоять зову Тьмы, или попытаетесь совершить каждое из возможных злых дел?

Насколько злым Вы станете? Решать Вам...



Мы с Вами творим дела, угодные Тьме, Господин. Однако это не значит, что мы должны крушить и убивать все и вся, что окажется перед нами, хотя это и очень весело. Смерть невинного человека редко оказывается полезной для далеко идущего замысла во славу Зла. Мы можем использовать людей — живых людей, чья благодарность частенько бывает очень к месту.

О ПРИХВОСТНЯХ И ТОМ, КАК ИМИ КОМАНДОВАТЬ

Прихвостни весьма сообразительны. После того, как Вы призовете их из Врат, они будут следовать за Вами везде, стараясь избегать опасных мест. Если их Повелитель попадет в беду, они будут защищать его до последнего вздоха, а если Вы отдадите им приказ, то они постараются выполнить его лучшим образом.

Если они увидят врага то будут атаковать, пока не погибнет враг, или не погибнут они.

Если они увидят то, что можно передвинуть или повернуть они постараются это передвинуть и повернуть (иногда для такой задачи нужно много прихвостней).

Если они увидят что-то, что могут поднять они постараются это поднять и унести (иногда для такой задачи нужно много прихвостней, или даже Ваше вмешательство).

Если они увидят что-то, что можно разломать они это разломают.

Если они увидят жизненную силу, сокровища или магическое зелье они подберут его и принесут Вам.

Если они увидят сторожевой пост они останутся рядом с ней, пока Вы не отзовете их.

Если они увидят то, что можно надеть или использовать в качестве оружия они наденут это или возьмут в лапы.

Чтобы быть уверенным, что прихвостень сделает именно то, чего Вы от него ожидаете, почаще пользуйтесь захватом цели.

Прихвостни не принесут себя в жертву и не вернутся в Башню, если Вы не дадите им однозначного приказа. Поэтому, используя Источники маны, Жертвенные ямы и Порталы прихвостней, обязательно применяйте захват цели.

Некоторые предметы — скажем, бомбы — требует аккуратного, обдуманного применения, поэтому прихвостни будут ждать Вашей команды, не пытаясь что-то решить самостоятельно.

ПРИМЕЧАНИЕ: прихвостней нельзя назвать слабаками. После сражения они быстро восстанавливают силы, поэтому убить их не так просто.

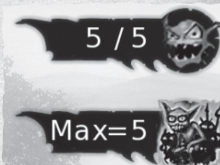
КАК ПРИЗВАТЬ ПРИХВОСТНЕЙ — ПОРТАЛЫ ПРИХВОСТНЕЙ



Прихвостни рождаются и живут в Плодильне, что находится в подземелье Башни. В любой момент Вы можете призвать их через Портал прихвостней, которые всегда располагаются рядом с Вратами Башни и часто разбросаны по территории Ваших будущих владений. Укажите на Портал прихвостней, нажав и удерживая клавишу Shift, затем нажмите правую кнопку мыши (или удерживайте правую кнопку мыши, чтобы призвать большое число прихвостней). Чтобы отправить их обратно, укажите на Портал прихвостней (удерживая клавишу Shift) и нажмите левую кнопку мыши.

Совет: существует несколько кланов прихвостней, и несколько разных Врат. Убедитесь, что Вы используете Врата соответствующего клану цвета.

МАКСИМАЛЬНЫЙ РАЗМЕР СВИТЫ



Увы, взять в свиту бесконечное число прихвостней Вы пока не можете, существует определенный предел.

Если Вы попытаетесь призвать из Врат еще нескольких прихвостней, когда Ваша свита уже полна, на экране появится соответствующее предупреждение.

КАК ПОЛУЧИТЬ НОВЫХ ПРИХВОСТНЕЙ — ЖИЗНЕННАЯ СИЛА



Вы можете призывать новых прихвостней лишь тогда, когда у Вас есть жизненная сила — а в самом начале ее у Вас совсем мало. Чтобы пополнить ее запасы, Вам придется убивать живых существ, вроде овец, врагов и крестьян. От разных существ остается жизненная сила разного цвета — и от этого зависит, прихвостней из какого клана Вы сможете призвать (правда, Вам еще потребуется соответствующее гнездо прихвостней; об этом можно подробно прочесть в разделе «Плодильня»).

Совет: если у Вас заканчивается жизненная сила, совершите набег на одно из уже знакомых владений!

КАК ВЕРНУТЬ ОБЪЕКТЫ, УКРАДЕННЫЕ ИЗ БАШНИ

Укажите прихвостням на объект при помощи левой кнопки мыши или проведите их к нему, и они сами отнесут его к Вратам Башни. Чтобы поднять объект, потребуется определенное количество прихвостней (см. раздел «Информация на экране»).

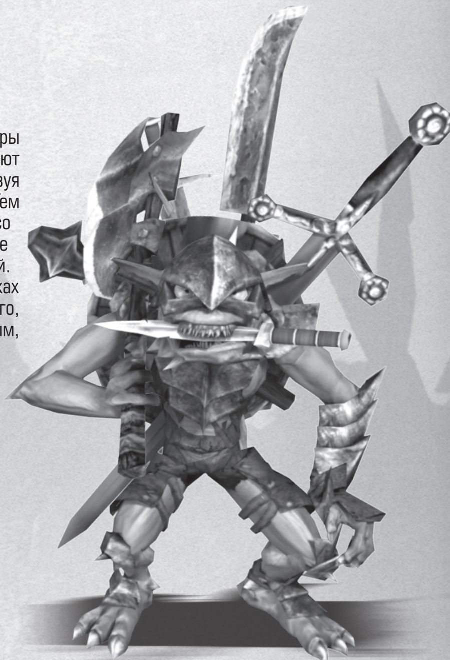
Если на пути прихвостней встретится препятствие, с которым им не справиться, они остановятся и будут ждать, пока Вы не расчистите для них дорогу. Если Вам потребуется помощь, Вы в любой момент можете отозвать прихвостней от объекта, а потом снова приказать продолжать путь.

КАК УБРАТЬ ПРЕПЯТСТВИЯ

Чтобы избавиться от досадного препятствия на пути, прикажите прихвостням разрушить его — проведите их или укажите на цель при помощи левой кнопки мыши. Будьте осторожны, ведь некоторые из препятствий (как, например, огонь) смертельно опасны для прихвостней из некоторых кланов. Иные препятствия нельзя разрушить, но можно отодвинуть в сторону, или убрать их при помощи ворота. С такой задачей прихвостни смогут справиться, только если их наберется определенное количество (см. раздел «Информация на экране»).

СИЛА СВИТЫ — КАК СНАРЯДИТЬ ВАШИХ ПРИХВОСТНЕЙ

Прихвостни от рождения хитры и пронырливы, а кроме того, умеют подбирать разные предметы, используя их в качестве доспехов и оружия. Тем они увеличивают силу Вашей свиты; со временем Вы сможете найти лучшее снаряжение для своих прихвостней. Вооруженный прихвостень в доспехах намного сильнее голого и безоружного, а потому в битву он отправится первым, а в Жертвенную яму — последним.



ПРИХВОСТНИ РАДИ ПОВЕЛИТЕЛЯ — ЖЕРТВЕННЫЕ ЯМЫ И АЛТАРИ МАНЫ

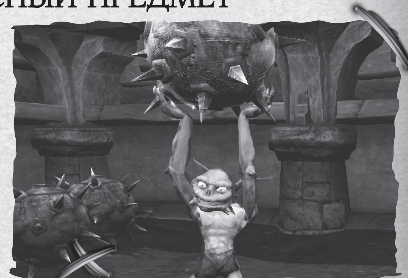
Как и в случае с Вратами прихвостней, Вам нужно указать на Жертвенную яму или Источник маны при помощи клавиши Shift, а потом нажать левую кнопку мыши.



Ваши прихвостни с готовностью расстанутся с жизнью, чтобы Вы смогли вернуть часть своей силы. Жертвенная яма позволит Вам исцелиться, а Источник маны обеспечит энергией для использования заклятий.

КАК ПОДНЯТЬ ОПАСНЫЙ ПРЕДМЕТ

Некоторые опасные предметы в игре может поднять и перенести один прихвостень. Укажите ему на цель, нажав и удерживая клавишу Shift, потом нажмите левую кнопку мыши. После того, как прихвостень поднимет предмет, проведите его к нужному месту при помощи мыши, удерживая клавишу Shift. Чтобы бросить предмет и отозвать прихвостня, отпустите клавишу Shift .



ИСПОЛЬЗУЕМ НУЖНЫЙ КЛАН ПРИХВОСТНЕЙ — ВЫБОР ПРИХВОСТНЕЙ

Начав свой путь с Бурыми прихвостнями, Вы скоро повстречаете прихвостней из других кланов. У каждого из них свои умения и способности (см. Кланы прихвостней). Очень важно понимать, кого и когда лучше использовать.

Чтобы выбрать Бурых, нажмите кнопку 1, Красных — 2, Зеленых — 3, Синих — 4, либо воспользуйтесь колесиком мыши, чтобы быстро переключаться между кланами прихвостней.

Если Вы выберете клан, то исполнять Ваши приказы будет только он. Чтобы снова выбрать всех прихвостней, нажмите `, или прокрутите колесико мыши.



ИНФОРМАЦИЯ НА ЭКРАНЕ



Индикатор здоровья

Здесь указано, насколько велик Ваш запас здоровья. Если Вас ударит враг, Ваше здоровье ухудшится. Если индикатор здоровья упадет до нуля, Вы вернетесь в Башню (или к ближайшим Путевым вратам).

ЗДОРОВЬЕ



МАНА

Индикатор маны

Здесь указано, сколько маны у Вас осталось. Мана позволяет Вам использовать Ваши магические способности. Нет маны, нет заклятий.

Уведомление о золоте

Этот индикатор показывает Вам, сколько золота сейчас в Вашей сокровищнице, и сколько Вы только что потратили или получили.



Счетчик прихвостней

Справа написано, сколько сейчас прихвостней в Вашей свите.

Слева написано, сколько из них сейчас готовы выполнять Ваши приказы — в то время, как остальные, наверное, их уже выполняют.

ПРИМЕЧАНИЕ: эти числа относятся только к тому клану прихвостней, что Вы выбрали.



Уведомление о жизненной силе

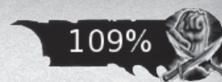
Этот индикатор появляется каждый раз, когда Вы получаете жизненную силу, и указывает, сколько ее (того же цвета) у Вас уже есть. Не забывайте, что есть ограничение на размер Вашей свиты, но нет — на количество собранной жизненной силы!

Мудрый Повелитель всегда оставляет немного про запас — на всякий случай!!



Уведомление о силе свиты

Этот индикатор появляется каждый раз, когда меняется сила Вашей свиты — например, когда прихвостень получает оружие, или когда в свиту вливаются новые, еще не вооруженные прихвостни. Сила новорожденных прихвостней — 100%, так что открыт только путь наверх!





ПИКТОГРАММЫ ЦЕЛИ

Над объектами, на которые Ваши прихвостни могут воздействовать, появляются пиктограммы:

 Прихвостни могут передвинуть или использовать объект.

 Чтобы передвинуть или воздействовать на предмет, нужно не менее указанного количества прихвостней.

  Число указывает, сколько прихвостней получили приказ воздействовать на предмет:

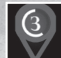
- Серая: прихвостни ломают объект. Круговая шкала показывает, сколько еще такого обращения объект выдержит.
- Красная: недостаточно прихвостней, чтобы использовать объект. Круговая шкала показывает, скольких прихвостней Вам еще придется к нему послать.
- Синяя: прихвостни уже трудятся над объектом. Если круговая шкала не заполнена до конца, Вы можете послать к объекту еще прихвостней, чтобы дела шли быстрее!

ПРИМЕЧАНИЕ: стрелка указывает, что объект выбран в качестве цели.

 Чтобы использовать этот объект, Вы ДОЛЖНЫ выбрать его в качестве цели.

ПИКТОГРАММЫ ЦЕЛИ И РАЗРУШАЕМЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Пиктограммы цели появляются и тогда, когда Вы указываете на что-то, что можно разрушить или убить (хотя бы на крестьянина).

 Ярко-красная: враг, которого атакуют прихвостни. Число указывает, сколько прихвостней в этом участвует, а круговая шкала — сколько еще здоровья осталось у противника.

 Ярко-зеленая: дружественный персонаж. Если Вы его атакуете, показатель Вашей злобности вырастет.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЗАКЛЯТИЯ

Вам придется немного подождать, пока Ваши силы восстановятся, и Вы вспомните первое заклятие, но когда это произойдет...

Чтобы использовать заклятие, нажмите клавишу E.

По мере игры Вы будете находить пропавшие из Башни объекты, которые позволят Вам использовать разные заклятия.

Когда же у Вас появится несколько заклятий, Вы захотите выбирать из них нужное...

КАК ВЫБРАТЬ ЗАКЛЯТИЕ

Чтобы выбрать одно из имеющихся заклятий, используйте функциональные клавиши:

- **F1**: Огненное заклятие
- **F2**: Заклятие щита
- **F3**: Адское заклятие
- **F4**: Заклятие власти

Если у Вас больше одного заклятия указанного типа, используйте клавиши **F5**-**F8** для доступа к заклятиям Уровня 2, и **F9-F12** для доступа к заклятиям Уровня 3.



В разделе «Заклятия» Вы можете найти более подробную информацию.



СТОРОЖЕВОЙ ПОСТ

Умелый Властелин Тьмы обязательно воспользуется Сторожевым постом. Она дает Вам возможность разделить прихвостней, расставить их по местам, устроить засаду или какую-нибудь другую умную Властелинскую штуку.

ПРИМЕЧАНИЕ: возможность использовать Сторожевой пост Вас появится, как только Вы найдете Красных прихвостней.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СТОРОЖЕВОЙ МЕТКИ

Чтобы установить Сторожевой пост, нажмите клавишу Q.

Это заставит выбранных прихвостней собраться вокруг поста (над ней будет указано их количество). Чтобы выбрать группу прихвостней, на которых это подействует, воспользуйтесь кнопками 1-4 или колесиком мышки.

Чтобы отправить прихвостней к Сторожевому посту, нажмите левую кнопку мыши; чтобы отозвать их, нажмите правую кнопку мыши, смотря в сторону метки, либо выбрав ее целью.

Выбрав Сторожевой пост целью (нажав и удерживая клавишу Shift), Вы можете передвинуть ее так же, как проводите своих прихвостней.

ПРИМЕЧАНИЕ: удерживайте правую кнопку мыши в течение нескольких секунд, чтобы отозвать ВСЕХ прихвостней.

ПРИХВОСТНИ ВОКРУГ СТОРОЖЕВОГО ПОСТА

Немного дисциплины — и прихвостни творят чудеса! Если в свите есть представители разных кланов прихвостней, они встанут так, чтобы слабейшие оказались в центре.

Кроме того:

- Бурые прихвостни будут оставаться на месте, но нападут на противника, подошедшего слишком близко.
- Красные будут оставаться на месте, но будут бросать огонь во врагов, оказавшихся достаточно близко.
- Зеленые замаскируются, став почти невидимыми, и будут ждать, пока не появится возможность напасть на врага (в идеале — со спины!)
- Синие будут приносить погибших прихвостней к Сторожевому посту, чтобы оживить их.

Совет: внимательно выбирайте место для установки Сторожевого поста. Бурых лучше поместить в узком проходе, Красных — на возвышении, а Синих — там, откуда они смогут быстро спасти павших прихвостней!

УПРАВЛЕНИЕ КАМЕРОЙ

Управлять камерой можно при помощи мыши.

ПАУЗА В ИГРЕ

Чтобы приостановить игру, нажмите "ESC".

Выберите «Продолжить», чтобы вернуться к игре.

Выберите «Вернуться в Башню», чтобы мгновенно перенестись в Башню. Прежде чем сделать это, подумайте – прихвостни в Вашей свите окажутся брошены и исчезнут навсегда.

ПРИМЕЧАНИЕ: этот пункт меню недоступен, если Вы еще не нашли Сердце Башни, или если Вы уже находитесь в Башне!

Выберите «Настройка», чтобы изменить параметры игры (подробнее об этом — на странице 4).

Выберите «Выйти из игры», чтобы перейти к главному меню.

ПРИМЕЧАНИЕ: выходя из игры, Вы можете лишиться всех достижений с момента последнего автосохранения.

ЭКРАН СОСТОЯНИЯ

Вы можете открыть экран состояния в любой момент, нажав клавишу Tab.



МОГУЩЕСТВО

Злобность

Если аура Зла, шипы и темное свечение ничего не говорят Вам, то здесь Вы можете увидеть точный процент своей злобности.

Сила свиты

Здесь указано, насколько хорошо оснащена Ваша свита.

Сокровищница

Здесь указано, сколько золота хранится у Вас в Башне.

Максимальный размер свиты

Максимальное количество прихвостней, которое может быть в Вашей свите.

Сводка по прихвостням

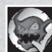
Здесь указано, прихвостни каких кланов Вам доступны, сколько их с Вами, и сколько еще ждут Ваших приказов в Башне.

ПЛАНЫ

Здесь записаны все деяния, что Вам еще предстоит совершить, и те, что Вы уже совершили. На этом экране показываются те планы, что относятся к области, в которой Вы сейчас находитесь.

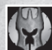
Щелкайте на кнопке «Показать», чтобы перемещаться между планами относительно области, в которой Вы находитесь, всеми планами, и выполненными планами.

Как только Вы что-то запланируете на будущее, надпись об этом появится на экране, а потом станет доступна соответствующая запись на экране состояния.

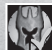


Планы прихвостней — это мелкие дела, которые предстоит выполнить, чтобы приблизить свершение чего-то грандиозного.

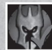
ПРИМЕЧАНИЕ: выполнение этих планов не отслеживается.



Планы Повелителя — важные дела, которые приведут Вас к истинному могуществу.



Выполненные планы.



Дела, решенные при помощи зла, умножившие Вашу злобность.



Дела, решенные при помощи добра, уменьшившие Вашу злобность.

ВАША ТЕМНАЯ БАШНЯ И ЗЕМЛИ У ЕЕ ПОДНОЖЬЯ

Следующая за достижением власти над миром цель — восстановить Башню и вернуть похищенные из нее объекты. В Башне есть множество помещений, в которые Вы со временем сможете попасть. Главная же функция Башни — что она позволяет Вам переноситься из одного места в другое.

ОБЪЕКТЫ ИЗ БАШНИ



В самом начале Башня лежит в руинах, а ее магия истощена. Части Башни — так называемые объекты — растащены Вашими врагами, и их придется вернуть, чтобы обрести былую силу. Укажите прихвостням на объект, расчистите для них дорогу, и они сами донесут его до Башни.

Собирая объекты, Вы увидите, как Башня преображается, и в ней открываются все новые помещения.

Именно объекты из Башни позволяют Вам использовать заклятия, командовать большим количеством прихвостней из разных кланов, увеличивают запас здоровья и маны, и другими способами усиливают Вашу власть.

ПОРТАЛ БАШНИ



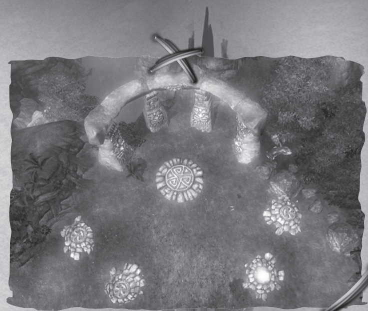
Портал — это то немногое, что осталось от былого величия Башни.

Шаг сквозь Портал перенесет Вас в окружающие Башню земли, которые предстоит завоевать. Вернув Сердце Башни, Вы сможете указывать на экране Портала место, в которое хотите перенестись.

Выберите любые Врата Башни, которые Вам уже доступны, и щелкните на кнопке «Перенестись», чтобы отправиться туда. Щелкните на кнопке «Показать», чтобы увидеть все активные и выполненные планы.

Совет: если у Вас кончилась жизненная сила, вернитесь в Башню. За время Вашего отсутствия в завоеванных землях снова появятся обитатели, и там можно будет собрать обильный урожай жизненной силы и оружия для Ваших прихвостней.

ВРАТА БАШНИ



Врата Башни связывают Башню с землями вокруг нее. Сквозь эти врата проходит Повелитель, сквозь них же доставляются объекты, украденные из Башни.

Вокруг Врат Башни всегда находятся Портал прихвостней, чтобы Вы могли призвать своих верных слуг.

Чтобы получить возможность проходить через Врата Башни, их сначала нужно найти.

ПУТЕВЫЕ ВРАТА



Эти меньшие подобия Врат Башни будут появляться в ответ на Ваше присутствие. Подобно Вратам Башни, они позволяют Вам вернуться в Башню, а также доставлять туда объекты. Однако, Портал Башни может перенести Вас только к тем Путевым вратам, что Вы использовали последними.

ПОМЕЩЕНИЯ БАШНИ — ТРОННЫЙ ЗАЛ



Тронный зал — центральное помещение Башни, в котором находится Портал. Из тронного зала можно попасть в любой закоулок Башни.

ПОМЕЩЕНИЯ БАШНИ — АРСЕНАЛ И КУЗНЯ



Чтобы Вам не пришлось пользоваться подержанными вещами, доспехи и оружие для Вас специально изготавливают в кузне (после того, как Вы найдете украденные из Башни плавильни).

Сначала выберите, какой элемент доспехов или какое оружие Вы хотите получить (подробнее об этом в разделе «Оружие и броня»).

Затем укажите металл, из которого нужно изготовить предмет (для этого потребуется соответствующая плавильня).

Потом Вы можете пожертвовать своими верными прихвостнями, чьи жизни наделят предмет уникальными свойствами.

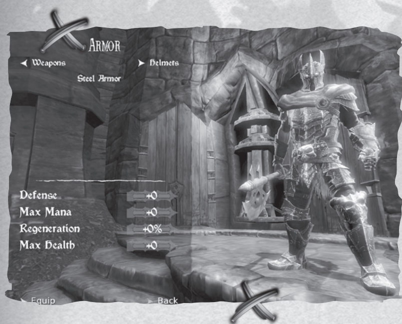
Наконец, выберите команду «Ковать», чтобы создать новый элемент доспехов или оружие.

Кроме того, Вы можете усовершенствовать существующие доспехи и оружие, кропя их кровью прихвостней — но не забывайте, что принесенных в жертву прихвостней уже не оживить.

Совет: не забывайте изготавливать новые предметы по мере поступления новых ресурсов.

Выковав оружие или доспехи, Вы всегда можете их сменить в Арсенале.

Следуйте инструкциям на экране, и не запутаетесь.



ПОМЕЩЕНИЯ БАШНИ — ТЕМНИЦА

Здесь Вы можете вновь сойтись в поединке с любым из существ, что победили раньше. Посетив темницу, Вы можете выбрать противника и отточить на нем свои бойцовские навыки. Со слабыми противниками можно сражаться ради развлечения, с сильными же — ради приобретения опыта или выработки стратегии — ведь иметь парочку тузов в рукаве всегда полезно!



Совет: при помощи Темницы Вы можете узнать сильные и слабые стороны как своих прихвостней, так и врагов! Кроме того, от побежденных противников могут остаться полезные вещи. Не забудьте — здесь Ваши прихвостни учатся и гибнут по-настоящему!

ПОМЕЩЕНИЯ БАШНИ — ПЛОДИЛЬНЯ

Глубоко под Темной Башней находится Плодильня, в которой из найденной Вами жизненной силы рождаются прихвостни. Именно вокруг нее нужно будет разместить логова прихвостней, когда Вы их найдете. Это позволит Вам призывать в свою свиту прихвостней из разных кланов. Вернув же на исконное место Сердце Башни, Вы сможете увидеть, сколько прихвостней родилось, сколько погибло, и сколько еще остается в Башне.



ПОМЕЩЕНИЯ БАШНИ — ЛИЧНЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ

Пока что здесь пусто, но потом Вы найдете Госпожу, которая поможет Вам тратить золото, нажитое непосильным грабежом.

КЛАНЫ ПРИХВОСТНЕЙ

Народец прихвостней разделен на 4 группы разных цветов, каждая из которых обладает уникальными навыками:





Бурые - пехота!

Бурые прихвостни – самые многочисленные и сильные. Они – надежные бойцы, опытные и выносливые. Кроме того, только Бурые умеют использовать предметы, найденные на поле боя – как бесполезные, вроде тыкв или вил, так и полезные, вроде острых мечей, украденных у противников!

Зеленые - ниндзя!

Зеленые прихвостни не боятся яда. Как истинные ниндзя, они могут подкрасться к противнику незамеченными и нанести удар своими бритвенно-острыми когтями. Зеленые не так выносливы, как Бурые, но их удары намного опаснее. Они помогут Вам справиться с большими и сильными противниками, но только если Вы сумеете завести их к врагу со спины.





Красные - стрелки!

Красные – бесенята из огненного мира, которые умеют бросаться сгустками пламени. Они не боятся огня и могут потушить пожар. Красных нужно держать подальше от рукопашной, ведь они не привыкли сражаться. Осторожно выбирайте для них положение место перед боем, Повелитель!

Синие - лекари!

Синие – амфибии, а еще они самые загадочные из всех прихвостней. Хотя они и не бойцы, но три их умения могут изменить исход сражения: во-первых, это их способность колдовать, что позволяет победить призрачных врагов, во-вторых – они умеют плавать, когда для других прихвостней вода смертельно опасна, в-третьих, Синие могут воскрешать погибших прихвостней.

ЗАКЛЯТИЯ

Сейчас Вы еще не можете колдовать, но это не надолго. Найдя пропавшие из Башни особые объекты (колонны заклятий), Вы раскроете свой потенциал.

Заклятия можно разбить на четыре группы: Огненные заклятия, Заклятия власти, Заклятия щита, Адские заклятия. Новый кусочек колонны для каждой группы заклятий будет открывать Вам заклятия более высокого уровня. Заклятия третьего, высшего уровня бывают двух видов, и какое откроется Вам, зависит от степени Вашей злобности.

При использовании заклятий расходуется мана; если заклятие длительное, оно будет держаться до тех пор, пока у Вас не кончится мана.

ПРИМЕЧАНИЕ: заклятия власти, щита и огненные на Ваших прихвостней не действуют.

ОГНЕННЫЕ ЗАКЛЯТИЯ

Нажмите клавишу E, чтобы произнести заклятие, и удерживайте ее, чтобы продлить его действие. Используя эти заклятия, Вы не можете двигаться.



Уровень 1: Шаровая молния

Огненный шар поразит указанную Вами цель, при этом она может не просто получить урон, но и загореться. Чтобы бросить несколько огненных шаров, нажмите и удерживайте клавишу E.



Уровень 2: Огненный луч

Огненный поток, хотя и бьет не так далеко, как огненный шар, наносит значительно больший урон врагу.



Уровень 3 — Зло: Инферно

Все вокруг указанной цели оказывается объято бушующим пламенем.



Уровень 3 — Добро: Возгорание

Все враги вокруг цели оказываются объяты огнем, который уничтожит их, но не тронет ничего другого, дабы не испортить Вашу репутацию.

ЗАКЛЯТИЯ ВЛАСТИ

Вы можете овладеть сознанием своего противника и подчинить его своей воле. Заклятия власти можно поставить и снять, нажимая клавишу Е.



Уровень 1: Вялость

Заклятие замедления прерывает действия противника и мешает ему двигаться.



Уровень 2: Суматоха

Заклятие смятения рождает хаос в сознании врагов, заставляя их делать случайные поступки — например, атаковать друг друга, или атаковать Вас!



Уровень 3 — Зло: Предательство

Враги в радиусе действия заклятия будут нападать друг друга.



Уровень 3 — Добро: Покорность

Никто из врагов в радиусе действия заклятия не атакует Вас или Ваших прихвостней.

ЗАКЛЯТИЯ ЩИТА

Защитите себя (и даже атакуйте врагов при этом). Заклятия щита можно поставить и снять, нажимая клавишу Е.



Уровень 1: Щит

Отталкивает любого, кто подойдет слишком близко к Повелителю.



Уровень 2: Ударный щит

Работает как обычный щит, но вдобавок наносит урон любому, кто подойдет слишком близко.



Уровень 3 — Зло: Адский щит

Любой враг, кроме самого могущественного, приблизившись к щиту, будет отброшен, парализован, поджарен и уничтожен (и так произойдет с каждым, пока у Вас не кончится мана)!



Уровень 3 — Добро: Убежище

Этот щит непроницаем для врагов, но в то же время, он не примнет и травинки.

АДСКИЕ ЗАКЛЯТИЯ

Передайте прихвостням часть своей силы и ярости — потеряв на какое-то время контроль над ними. Адские заклятия можно поставить и снять, нажимая клавишу Е.



Уровень 1: Гнев

Увеличивает силу и выносливость всех Ваших прихвостней.



Уровень 2: Берсерк

Действует подобно Гневу, но теперь Ваши прихвостни набрасываются на любого, кто встретится им на пути.



Уровень 3 — Зло: Легион паники

Усиленная версия Берсерка. Теперь ничто не устоит перед Вашими прихвостнями!



Уровень 3 — Добро: Легион чести

Некоторые из Ваших достоинств переходят к прихвостням, и те, даже получив небывалую силу, атакуют только врагов.



ОРУЖИЕ И БРОНЯ



Шлем

Шлем служит только для украшения Вашей головы, но если Вы окропите его кровью своих прихвостней, то он позволит Вам командовать большим их числом — то есть, увеличит максимальный размер свиты.



Доспехи

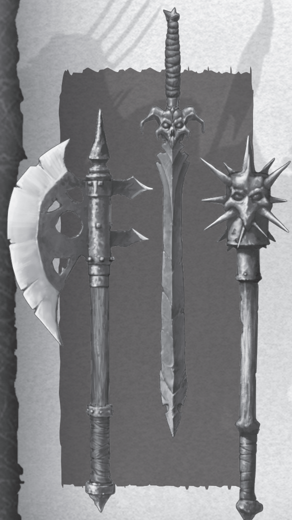
Доспехи защищают Вас от ударов; их можно окропить кровью прихвостней, чтобы они выполняли свою задачу еще лучше, увеличивая Ваш запас здоровья или маны, или даже принося способность регенерации.



Оружие

Штуки, которыми колотят врагов. Оружие можно окропить кровью прихвостней, чтобы наносить больший урон врагам, чаще выполнять критические удары, сбивать противника с ног или обжигать его огнем.

Есть три вида оружия, каждый из которых обладает своими преимуществами:



Топор — оружие начинающего Повелителя.

Меч – быстрее топора, но наносит меньший урон и вряд ли собьет противника с ног.

Булава – медленнее топора, но наносит больший урон и часто сбивает противника с ног.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

TRIUMPH STUDIOS

Автор идеи и руководитель

Lennart Sas

Технический директор

Arno van Wingerden

Программисты

Richard Nijland,
Sandy Brand,
Peter Venis,
Josh Farley,
Tom Bird,
Onno Jongbloed

Художественные руководители

Roel Grevendonck,
Marcel Vijfwinkel

Художники

Edwin Rhemrev,
Allert van der Leij,
Remco Moll,
Sjan Weijers,
Scott McInnes,
Bob Bouman,
Danil Ernst

Руководитель группы анимации

Yasumiko Cindy Lo Garry

Аниматоры

Remco Moll,
Peter Kortenhoeven,
Vincent Elzenga,
Roel Grevendonck

Дизайнеры окружения

Arnout Sas,
Merijn Vogelsang,
Joost Blatter,
Rick van Werkhoven,
Hanneke Debie,
Maarten Brouwer,
Fabian Akker,
Koen Pater,
Simon Alkemade

Ассоциированные продюсеры

Djurre van Dijk,
Paul Hulsebosch

Композитор

Michiel van den Bos

Сценарист и соавтор сюжета

Rhianna Pratchett

Шрифты

Demon Night by Brian Nelson

Vinque by Ray Larabie

Triumph Studios отдельно благодарит

Daniel Cook, Tim Sweeney,
Jimmy van der Have,
Jurrie Hobers,
Mike Hendrixen

Всех людей, с которыми мы раньше работали

Наших супругов и супруг, которым так нелегко

Аудио-дизайн

the Audio Guys limited
Dan Gardner, Tim Bartlett

Дополнительные звуки

Mason Fisher

ГОЛОСА

Гнарл, прихвостни и другие

Marc Silk

Госпожа Елена и другие

Jonell Elliot

Госпожа Роза и другие

Fay Maillardet

Сэр Вильям, Арчи и другие

Steve Steiner

Мелвин и другие

Brian Bowles

Оберон и другие

Mason Fisher

Юлия

Mellissa Monzo

Прочие голоса

Samantha Russell,
Karl Babij,
Daniel Gardner,
Tom Clarke-Hill

Услуги по предоставлению цифровых материалов STREAMLINE STUDIOS B.V.

Hector Moran,
Adam Capone,
Alex Huneker,
Anethea Veenman,
Bart Oosten,
Daniel Hanhardt,
Eva Koekkoek,
Fabio Ilacqua,
Francisco Rossello,
Gilles Ketting,
Inken Konow,
Jeroen Leurs,
Jeroen Jansen,
Johan Holwerda,
John Staniforth,
Kimman Cheng,
Manu Bains,
Marc Schweinoch,
Mike Shurtleff,
Peter 'Fufu Frauenwahl' Renner,
Peter Asberg,
Ramon Contini,
Renier Banninga,
Robert Larsson,
Saskia Kronenburg,
Stefan Baier,
Susanna Granlund,
Thomas Schmall,
Wanja Svasek,
Alexander Fernandez,
Harpp Seble,
Hector Fernandez,
Ester Feller,
Sabina Dirks

Услуги по созданию изображений

NIKITOVA LLC

Olya Nikitova,
Andrei Pozolotin,
Sergei Ilushin,
Natalia Makarova,
Alexey Einor,
Alexander Bereznyak,
Vitaliy Smyk, Danila Vlasov,
Yaroslav Medvedev,
Andrei Klimenko,
Aleksandr Mendeleyev,
Aleksandr Vishnyak,
Alexander Moiseenko,
Anton Evdokimov,
Olga Tatur, Ruslan Markin,
Zhanna Fitzay,
Aleksandr Kravchuk,
Dmitriy Lemeshko,
Evelina Samoylovich,
Lesya Bulatseva,
Olga Yershova,
Denis Vorobyov,
Aleksei Chekalenko,
Konstantin Kondakov,
Olesya Grivenko,
Aleksandr Markelov,
Igor Sidorenko,
Margarita Machugovskaya,
Olga Mihalicina,
Inna Sleptsova,
Anatoliy Kuzmich,
Andrei Revutskiy,
Andrei Valdayev,
Nikolay Rudenko,
Vladimir Kalashnik,
Victor Strelchenko,
Olesya Andreeva,
Roman Chepurnoy,
Vladimir Vazhinskiy

Вступительный и рекламный ролики

Ark VFX

Michael Powell,
Andy Turner,
Stephen Tappin,
Richard Wright,
Richard Bentley,
James Busby,
Patrick Ward,
Tim Brown,
Paul Clayton

CODEMASTERS

Продюсер

Kevin Mullard

Директор отдела контроля качества

Eddy Di Luccio

Глава группы контроля качества

Andrew Kinzett

Группа контроля качества

Alyson Williams,
Jamie Stowe,
Richard Hall,
Christopher Davies,
Fay Maillardet,
David Wallen,
Alex Tyc,
Paul Clark,
Darren Hassett,
Mat Mortlock

Глава сетевой группы контроля качества

Jonathan Treacy

Сетевая группа контроля качества

Michael Wood,
James Clarke,
Edward Rothwell,
Michael Flood,
Mathew Leech,
Andrew Morris,
Anthony Moore,
Robert Young,
Gehan Pathiraja,
Gerard McAuley

Управляющий контролем совместимости и качества кода

Gary Cody

Управляющий группой Xbox 360

Neil Martin

Управляющий группой PC

Ben Fell

Группа контроля совместимости

Martin Hawkins,
Kevin Blakeman,
Tom Gleadall

Глава аудио-подразделения

Will Davis

Дополнительный аудио-дизайн

Oliver Johnson

fund4games

Управляющий локализацией

Daniel Schfers

Запись локализованного звука

Binari Sonori

Управляющий разработкой продукта

Craig Duncan

Рекламный агент

Andrew Wafer

Старший вице-президент

Barry Jafrato

Директор по глобальному маркетингу

Emma Morgan

Директор по маркетингу

Nicola Hewitt

Связи с общественностью

Sam Cordier, Dean Scott, Marshall Maclean

Глава глобальной связи

Richard Eddy

Услуги по маркетингу

Barry Cheney, David Alcock, Amarjit Bilkhu, Wayne Garfi rth, Peter Matthews, Liz Darling

Интернет-группа

Adam Hance, David Felton, Nick McAuliffe, Lee Ward, Cheryl Bissell

Директор коммерческих предприятий

Julian Ward

Юрист

Daniel Doherty

Приобретения

Peter Zetterberg, Pete O'Donnell

Дополнительный дизайн и отдельная благодарность

Joe Falke

Отдельная благодарность

Sam Parker, Iain Hancock

Особая благодарность

Bryan Marshall и Central Technology Team

Крикетной команде The Codemasters

F4G Software Plc.

ИГРА ЛОКАЛИЗОВАНА КОМПАНИЕЙ «БУКА»

ОТДЕЛЫ ЛИЦЕНЗИРОВАНИЯ И ЛОКАЛИЗАЦИИ

Руководитель службы локализации
Андрей Ковалёв

Менеджер по лицензированию
Владимир Миняев

Менеджер по лицензированию
Андрей Чемлекчиев

Менеджер по лицензированию
Юлия Марышева

Менеджер по локализации
Мария Братолюбова

Менеджер по локализации
Ксения Вахитова

Менеджер по локализации
Максим Вахитов

Менеджер по локализации
Алексей Ковалёв

Менеджер по локализации
Элина Петренко

Ассистент менеджера по локализации
Марина Киупа

Технический эксперт
Федор Куликов

Звукорежиссер
Руслан Дмитриев

ОТДЕЛ МАРКЕТИНГА И PR

Руководитель службы рекламы и PR
Георгий Добродеев

Менеджер по рекламе
Алевтина Виноградова

PR-менеджер
Екатерина Корнева

Бренд-менеджер
Андрей Марченко

Community-менеджер
Сергей Владинец

Community-менеджер
Владислав Журавлев

Руководитель службы продвижения продуктов
Юрий Вирич

Менеджер по продвижению продуктов
Дмитрий Федоров

Менеджер по продвижению продуктов
Оксана Саичкина

Руководитель дизайнерской службы
Санан Ушанов

Художник-дизайнер
Екатерина Громова

Художник-дизайнер
Даниелла Климашевская

Художник-дизайнер
Артем Суханов

ОТДЕЛ ТЕСТИРОВАНИЯ

Координатор бета-тестирования
Александр Пак

Тестеры компании "Бука"
Дмитрий (Solowey) Ануфриев
Игорь (Warboss) Дмитриев
Александр (Russian_bear) Коняхин
Кирилл (Nightcrawler) Лейко
Надежда (Rutven) Лимонова
Лидия (Lio) Овсянникова
Алексей (Slon) Попенков
Евгений (Uncle_Fu) Попов
Иван (Qa) Райнов
Михаил (Fatall) Синеокий

КОММЕРЧЕСКИЙ ОТДЕЛ

Елена Антонова
Максим А. Алексеев
Максим Ю. Алексеев
Наталья Анкундинова
Владислав Иванов
Алексей Капуза
Игокь Колчин
Вадим Лощилов
Сергей Нагорный
Ольга Полковникова
Евгений Самсонов
Нина Стариченкова
Валерий Тихвинский
Сергей Федосов
Татьяна Васекина
Анна Исакова
Александр Кочетков

ЮРИДИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Георгий Виталиев
Евсей Евсеев

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Евгений Дмитриев
Роман Алексеев
Дмитрий Бакутин
Роман Мудрицкий
Александр Мурашов
Вадим Сидоров
Кирилл Столяров
Сергей Щербань

РУКОВОДСТВО

Генеральный директор
Александр Михайлов

Финансовый директор
Сергей Мишкин

Руководитель отдела развития
Игорь Устинов

Руководитель коммерческого отдела
Татьяна Устинова

Руководитель отдела маркетинга
Олег Доброштан

Руководитель отдела лицензирования и локализации
Илья Мамонтов

© 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).

ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ О ПЕРЕДАЧЕ НЕИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫХ ПРАВ НА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА «OVERLORD»

УКАЗАННАЯ ПРОГРАММА (далее – Программа) охраняется законодательством Российской Федерации об авторском праве, международными договорами, конвенциями об авторском праве и иными законами. Названная программа передается вам для использования на условиях настоящего Договора. Компания «Бука» предоставляет вам неисключительные, непередаваемые ограниченные права, т.е. простую лицензию на использование одного экземпляра Программы на одном компьютере (персональной ЭВМ). Все права интеллектуальной собственности, связанные с Программой (включая, но не ограничиваясь, видео-, аудио- и иными материалами, входящими в ее состав), а также права на любые ее копии и экземпляры принадлежат компании «Бука» или ее лицензиарам.

ВЫ НЕ ИМЕЕТЕ ПРАВА И НЕ ДОЛЖНЫ: Создавать копии Программы за исключением единственной резервной копии. Продавать, сдавать в аренду, наем, передавать по авторскому договору (лицензии), распространять или каким-либо иным способом передавать или делать доступной для любого другого лица экземпляры Программы в целом или по частям, а равно использовать Программу или любую ее часть в коммерческих целях. Осуществлять в отношении Программы в целом или любой ее части «обратное проектирование», т.е. восстанавливать исходный текст (код), модифицировать, декомпилировать, дизассемблировать или создавать с их помощью производные работы. Удалять, дезактивировать или иным образом изменять любые указания на правообладателя, содержащиеся в самой Программе или иным образом связанные с ней. Экспортировать или реэкспортировать экземпляры Программы или ее копии и адаптированные варианты, нарушающие любые экспортные или иные ограничения, содержащиеся в законодательстве РФ.

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ. Компания «Бука» гарантирует первоначальному приобретателю (покупателю), что носитель, на котором записана Программа, не содержит физических дефектов и сохраняет работоспособность в течение как минимум 60 дней со дня приобретения. Если в течение 60 дней с даты приобретения обнаружится, что носитель Программы содержит дефекты, компания «Бука» обязуется бесплатно заменить такой носитель в течение указанного срока со дня приобретения экземпляра Программы с оплатой почтовых расходов при условии предоставления подтверждения даты покупки и только в том случае, если компания «Бука» продолжает производить указанную Программу. В случае, если Программа снята с производства, компания «Бука» имеет право заменить Программу на аналогичную программу с равной или более высокой стоимостью. Данная гарантия распространяется исключительно на носители Программы, распространяемые компанией «Бука», и неприменима в случае, если дефект возник в результате механического повреждения, неправильного обращения или небрежности покупателя. Любые гарантии, предусмотренные законодательством, ограничиваются указанным выше 60-дневным сроком.

ПРИ ВОЗВРАТЕ Программы для замены по гарантии, пожалуйста, присылайте компакт-диски Программы в защитной упаковке с приложением:

(1)копии чека с указанием даты покупки;

(2)вашего имени и обратного адреса, в машинописном виде или четко написанных от руки либо отпечатанных на принтере;

(3)краткого описания дефекта и проблем, которые вы выявили, а также сведений об операционной системе и аппаратуре, на которой вы запускали Программу.

НАСТОЯЩИЙ ДОГОВОР может быть расторгнут автоматически, если окажется, что вы не способны выполнять его условия и требования. В этом случае вы должны уничтожить на своем компьютере все копии Программы и все ее составные части.

ЕСЛИ ВЫ НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНИЙ, ПОЖАЛУЙСТА, ПОКАЖИТЕ ЭТО СОГЛАШЕНИЕ РОДИТЕЛЮ ИЛИ ОПЕКУНУ ПЕРЕД УСТАНОВКОЙ ИЛИ ДРУГИМ ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДАННОГО ПРОДУКТА.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Внимание!

Перед тем как с нами связаться, убедитесь, пожалуйста, что вы просмотрели наш сайт в поисках возможного решения проблемы и прочитали файл помощи, который находится на диске.

Если, тем не менее, вы решили связаться с нами, для того, чтобы помочь вам, нам будет необходима следующая информация о вашем компьютере.

- Тип процессора и его частота (например, Intel Pentium IV, 3 ГГц)
- Объем оперативной памяти (например, 1024 Мб)
- Марка CD/DVD-привода и его скорость (например, NEC-3550 48x CD/16x DVD)
- Тип звуковой карты (производитель, модель и версия драйвера)
- Тип видеокарты (производитель, модель и версия драйвера)

Эту информацию вы можете получить следующим образом:

Щелкните правой кнопкой мыши по значку «Мой компьютер» на рабочем столе вашего компьютера и выберите пункт «Свойства». На экране «Свойства системы» вы увидите необходимую информацию: тип операционной системы вашего компьютера (версия Windows), объем памяти (RAM) и тип процессора. Запомнив или записав данную информацию, вернитесь в директорию «Мой компьютер». В появившемся окошке выберите название диска, на который была установлена игра, и щелкните по нему правой кнопкой мыши. В появившемся меню выберите пункт «Свойства». На экране, который вы увидите, вам нужно найти общую емкость жесткого диска и количество свободного места на нем.

Извините, НО за проблемы, связанные с конфигурацией компьютера, некорректной работой программ других производителей и конфликтами с предварительно установленными пиратскими версиями компания «Бука» ответственности не несет.

Для получения ответов на конкретные вопросы по прохождению игры необходимо являться зарегистрированным пользователем, а также указывать фамилию и регистрационный номер в письме.

С удовольствием вам ответим!

Связаться со службой техподдержки вы можете по:

Адресу: Россия, Москва, 115230,
Каширское шоссе, 1, строение 2

Телефону: 8-800-555-2852 (звонки на этот номер бесплатны из любой точки России)
с 10.00 до 17.00 по московскому времени с понедельника по пятницу
по России

E-mail: help@buka.ru

Internet http://www.buka.ru/techsupport

Наш форум: http://www.buka.ru/forum/

** Внимание: Перед тем, как позвонить, сядьте, пожалуйста, рядом со своим компьютером. Ваш компьютер должен быть включен и находиться в рабочем состоянии (т.е. не сразу после «зависания»).*